

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berawal saat seorang bayi baru lahir dan pendidikan dilakukan berlangsung seumur hidup. Pendidikan merupakan sebuah proses yang sangat panjang untuk menuju kehidupan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses memberikan atau mengtransfer ilmu dari generasi ke generasi lainnya. Ada berbagai aspek pendidikan yang menunjang kita untuk menjadi lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Salah satunya ialah Pendidikan Jasmani.

Pendidikan penjas merupakan bagian yang sangat penting dalam keseluruhan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan suatu bidang kajian yang sangat luas dan memiliki ciri bermain (*play*) dan olahraga (*sport*). Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Mahendra (2009, hlm. 3) pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan

Fitra Agung Aditya Pratama, 2017

EFEKTIFITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN PADA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN DI SMP NEGERI 2 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan yang melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya. Menurut C.A. Bucher dalam Sukintaka (1992, hlm. 10) memberi batasan terhadap “Pendidikan Jasmani” sebagai berikut: Pendidikan Jasmani itu merupakan bagian dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahannya. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, tidak semua siswa dapat memahami seluruh instruksi yang diberikan. Untuk mempermudah dan mengefektifkan pelaksanaan pembelajaran jasmani agar mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan penerapan media. Menurut Gerlach & Ely (dalam Faturrohmah & Sobri, 2007, hlm. 65) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula pembelajaran tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan belajar siswa dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Dalam merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas penerapan media

Fitra Agung Aditya Pratama, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN PADA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN DI SMP NEGERI 2 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Sejalan dengan pendapat Jere Brophy & Thomas Good (1986, hlm. 18) *“physical educator need to be effective teacher. Student won’t develop lifetime habits of fitness and sport participation if they get “turn off” to physical education during their school years”*. Pendidikan jasmani membutuhkan guru yang efektif. Murid tidak ingin menghasilkan kebiasaan hidup dari kurangnya kemampuan dan partisipasi olahraga jika mereka memperoleh bakat atau keahlian yang kurang dari pendidikan jasmani selama mereka sekolah.

Dalam pelaksanaannya untuk anak pemula harus diberikan pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada diri anak itu sendiri. Dengan keterbatasan sarana dan pra sarana yang ada, seorang guru penjas harus bisa memberikan faktor keselamatan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar di sekolah. Dari berbagai kegiatan jasmani terdapat beberapa permainan yang dapat diberikan kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah, salah satunya yaitu permainan bola tangan atau sering dikenal dengan *“Hand Ball”*.

Dalam hal ini pengembangan permainan bolatangan disekolah khususnya di SMP Negeri 2 Lembang mengalami hambatan ketika proses pembelajaran berlangsung. Itu disebabkan karena terbatasnya sarana dan pra sarana yang dimiliki oleh sekolah, seperti penggunaan lapangan yang belum memadai antara banyaknya siswa dengan luasnya lapang, penggunaan media pembelajaran yang masih kurang variasi serta permainan bolatangan ini masih kurang dikenal di kalangan masyarakat secara luas.

Menurut Mahendra (2000, hlm. 6) dijelaskan bahwa bola tangan adalah *“Permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan”*. Lapangan bola tangan berukuran 40 m x 20 m dengan garis pemisah ditengah dan gawang ditengah kedua sisi pendek. Di sekeliling gawang dibuat garis untuk menandai daerah yang hanya boleh dimasuki penjaga gawang. Bola yang digunakan lebih kecil dari ukuran bola sepak maupun bola voli. Bola yang digunakan kategori laki - laki untuk jenjang SMA dan dewasa yaitu menggunakan bola ukuran 3, ukuran bola wanita

Fitra Agung Aditya Pratama, 2017

EFEKTIFITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN PADA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN DI SMP NEGERI 2 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk jenjang SMP putra – SMA dan dewasa putri menggunakan bola ukuran 2, sedangkan ukuran bola untuk kategori SMP putri dan SD menggunakan bola ukuran 1. Bola tangan dimainkan selama 2 x 30 menit. Dan tembakan hukuman atau pinalti dilakukan dari jarak 7 meter. Sedangkan pelanggaran dilakukan lemparan dari jarak 9 meter.

Permainan bola tangan merupakan permainan yang alamiah. Maksudnya jika hanya untuk sekedar bermain saja, seperti anak-anak, orang dewasa, maupun orang tua yang berjenis kelamin pria ataupun wanita pada dasarnya sudah memiliki kemampuan dasar/ilmiah (*natural skill*), seperti berlari, melompat, menangkap dan melempar.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas dan hasil observasi lapangan ketika PPL di SMPN 2 Lembang, bahwa pembelajaran permainan bolatangan belum memasyarakat di sekolah SMPN 2 Lembang dan masih banyak siswa yang tidak dapat mengikuti intruksi dari guru, khususnya dalam pembelajaran permainan bola tangan. Selama pengamatan observasi berlangsung di SMPN 2 Lembang, terdapat guru pendidikan jasmani masih menekankan siswa untuk menguasai teknik dasar secara mahir, baru diterapkan dalam permainan yang sesungguhnya dan ini membosankan bagi siswa yang motoriknya kurang bagus, serta tujuan dan hasil dari pembelajaran pun belum dapat tercapai. Beberapa siswa tersebut mengalami kesulitan dalam tugas gerak yang diberikan oleh guru.

Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran bola tangan di SMPN 2 Lembang dalam suatu karya ilmiah tentang “Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Pada Pembelajaran Permainan Bolatangan di SMP Negeri 2 Lembang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, ada berbagai masalah yang muncul pada saat melakukan pembelajaran permainan bola tangan di SMP Negeri 2 Lembang, diantaranya adalah:

Fitra Agung Aditya Pratama, 2017
EFEKTIFITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN PADA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN DI SMP NEGERI 2 LEMBANG
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Kebanyakan siswa kurang memahami permainan bolatangan yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Kurang efektifnya waktu ketika salah penggunaan media pembelajaran.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan bermain pada pembelajaran permainan bolatangan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran permainan bola tangan di SMP Negeri 2 Lembang, teknik bola tangan, media atau bola untuk pembelajaran permainan bola tangan masih sulit untuk didapatkan di kalangan masyarakat. Berdasarkan pada masalah yang sebelumnya penulis mengajukan permasalahan yang akan diteliti adalah:

“Apakah penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan bermain pada pembelajaran permainan bolatangan di SMP Negeri 2 Lembang?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan sesuatu yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektifitas penerapan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain pada pembelajaran permainan bola tangan di SMP Negeri 2 Lembang. Secara lebih terperinci tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut. “Untuk mengetahui seberapa pengaruh penerapan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain pada pembelajaran permainan bola tangan di SMP Negeri 2 Lembang.”

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu untuk mendalami berbagai macam alat media untuk membantu proses pembelajaran dalam penjas khususnya dalam permainan bola tangan di SMP Negeri 2 Lembang, serta menambah

Fitra Agung Aditya Pratama, 2017

EFEKTIFITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN PADA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN DI SMP NEGERI 2 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengetahuan bahwa penerapan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran permainan bola tangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk guru, agar lebih kreatif dalam memilih, menggunakan dan menetapkan model, metode, atau pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan yang ada serta siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih efektif.
- b. Untuk siswa, agar dapat melakukan aktifitas dalam keterampilan bermain dengan jumlah waktu aktif belajar yang efektif
- c. Untuk proses pembelajaran, agar dapat menambah media pembelajaran dalam penjas, khususnya dalam pembelajaran permainan bola tangan.
- d. Untuk peneliti, agar dapat menambah kreatifitas dalam pembelajaran penjas di sekolah, khususnya dalam pembelajaran permainan bola tangan dalam mengajarkan keterampilan bermain bolatangan.

F. Batasan Masalah

Tujuan dari batasan masalah ini untuk membatasi sebuah permasalahan menjadi lebih spesifik, maka penulis membatasi masalahnya sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada efektifnya penerapan media pembelajaran.
2. Media yang digunakan adalah penerapan media pembelajaran.
3. Metode yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas.
4. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IX – C di SMP Negeri 2 Lembang.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan mengenai istilah-istilah penting. Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Menurut Mahendra (2009, hlm. 3) pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional.
2. Menurut C.A. Bucher dalam Sukintaka (1992, hlm. 10) memberi batasan terhadap “Pendidikan Jasmani” sebagai berikut: Pendidikan Jasmani itu merupakan bagian dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya
3. Menurut Gerlach & Ely (dalam Faturrohman & Sobri, 2007, hlm. 65) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.
4. Menurut Mahendra (2000, hlm. 6) dijelaskan bahwa bola tangan adalah “Permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan”.